

**VYSOKÉ UČENÍ TECHNICKÉ V BRNĚ**  
BRNO UNIVERSITY OF TECHNOLOGY

**FAKULTA VÝTVARNÝCH UMĚNÍ**  
FAKULTY OF FINE ARTS

**VÝTVARNÁ TVORBA**  
FINE ART PRACTISE

**ATELIÉR MALÍŘSTVÍ 3**  
STUDIO PAINTING 3

**Fiction concrete**

**DOKUMENTACE DIPLOMOVÉ PRÁCE**  
**DIPLOMA THESIS DOCUMENTATION**

**AUTOR PRÁCE**  
**AUTHOR**

**BcA. Jakub Tajovský**

**VEDOUCÍ PRÁCE**  
**SUPERVISOR**

**prof. MgA. Petr Kvíčala**

**OPONENT PRÁCE**  
**OPPONENT**

**doc. Tomáš Pospiszyl Ph.D.**

**BRNO 2017**

# Black mirror

## Anotace

Ve své praktické diplomové práci realizuji soubor obrazů a malířských objektů, které by měly analogovým způsobem imitovat principy augmentované a virtuální reality. Z technického hlediska mě zajímá otázka obousměrné remediace nových médií a malby a jak jejich vývoj podporuje iluzi a imaginaci. Z ontologického hlediska sleduji mystickou povahu obrazu. Závěrečná výstava je metaforou hybridního obrazu komponovanou na základě technologických a teoretických zkušeností v malbě.

Klíčová slova: malba, rozšířená realita, černé zrcadlo, syntetická realita, rám, malba/obraz, analog/digital, algoritmus, imaginace

## Osnova

1. Úvod
2. Vymezení práce
3. Matrice pohledu
4. Černá zrcadla
5. Realizace něčeho co není vidět
6. Obraz odrazu / odraz obrazu

## 1. Úvod

*„Malba se stala součástí výtvarných umění, ale hranice mezi ní a obdobnými disciplínami jako jsou grafika, koláže, kresby, kvaše, akvarely, atd. jsou poněkud vágní. Výtvarná technika a materiál, s nímž všechny tyto výtvarné žánry pracují, se různí, jejich společným jmenovatelem je však obvykle shodný způsob jejich prezentace a skutečnost, že se obracejí k vizuálnímu vnímání. Proto také výraz malba, malířství je chápán v širším významu a zahrnuje všechny blízké výtvarné disciplíny.“* (Souriau, 1994a, s.534)

V tomto textu bych se chtěl věnovat syntéze analogového a digitálního obrazu a možnostem remediace, které tato problematika otevírá na poli malby. Remediací myslím právě takové prostupování médií, k jakému se odkazuje Souriau, přičemž mě zajímá novými médii aktualizovaná podoba tohoto vztahu.

V praxi i v této práci pracuji se svými zroji poněkud eklekticky, přičemž se snažím neustálým zaostřováním přiblížit kompaktnímu celku. Citace použité v textu jsou spíše výběrem z pracovních poznámek k tvorbě, než akademickým aparátem a tak se liší způsob kritického uvažování i samotná forma textu, jenž je volnou úvahou se závěrem v podobě výstavy.

Ať už se jedná o používání syntetických materiálů, nebo strojově, či algoritmicky vytvářený obraz, způsob jakým se optika digitálního světa vztahuje k analogovému obrazu, můžeme přirovnat k současné elektronické hudbě a jejímu vztahu ke zvuku. Už nejde pouze o euforii z

toho, že lze zvuk vygenerovat i jinak než jen tradičním akustickým (analogovým) nástrojem a že hudba nemusí být

ve všech směrech harmonická. Music concrete (Konkrétní hudba)<sup>1</sup> nabídla způsob, jak uvažovat o zvuku jinak. Umožnila budovat hudební skladby „bez nástrojů“, odspoda, tzn. s využitím ready-made zvuků bez potřeby notace. Euforie ze zvuku stále přetrvává, pozornost se přesunula na vztahy a procesy její prezentace, kritériem není harmonie ale vztah. Taktéž můžeme uvažovat o obraze a jeho vztahu k prostoru pod příviskem „Painting concrete“

## 2. Vymezení práce

Vysvětleme si blíže pojem remediace. Na tento výraz upozorňuje publikace „J. D. Boltera a R. Grusina - Remediation, Understanding New Media, kde je remediace chápána jako komplikovaný proces, během kterého si médium „*přivlastňuje techniky, formy a sociální význam jiných médií a pokouší se jim konkurovat nebo je přetvořit...*“<sup>2</sup> Narozdíl od metafory, která přímo reflektuje ideu skrze její fyzicky uchopitelné vyjádření, remediace je transparentním prolnutím dvou tvůrčích metod, jejichž záznam se zkrze smyslový objekt (např. výtvarné dílo) odráží ve výsledné ideji. Metafora je vždy pokusem o vyjádření nějakého existenciálního smyslu.“<sup>3</sup>

Jinými slovy bychom mohli metaforu nazývat mediací, předpona *re-* odkazuje k procesu přetváření, mediaci média. „*Způsoby remediace mohou sledovat dva různé cíle: transparentci nebo zdůraznění nového média; v pojmech autorů tedy mluvíme o tendenci imediace či hypermediace. V rámci logiky imediace se digitální obraz pokouší dosáhnout takové míry bezprostřednosti, aby zcela zmizel rozdíl mezi vnímáním reálného obrazu a vnímáním obrazu na počítači... Druhou tendencí, která směřuje způsoby remediace, je snaha po zdůraznění a vyzdvížení média jako takového a jeho specifík, hypermediace, která se také může projevat kombinací více médií v jednom díle.*

Výsledné dílo takového meta-média, můžeme hodnotit jak imediačním i hypermediačním postojem i přesto, že je v kontrastu s povahou samotného díla. Takovým způsobem zkoušíme konzistenci i variabilitu samotného díla, nezávisle na intenci autora. Bezprostředním poznáváním věcí rozenáváme tři možné stavy: bytí „vůči“, bytí „s“ a bytí „vedle“. Ve vývoji nových technologií můžeme sledovat snahy o všemožné prostupování hranic těchto stavů. Bezprostřední zkušenost dnes může znít jako romantická idea. Přehodnocováním našeho vztahu k věcem se mohou zjevovat nové možnosti „romantických“ zážitků. Vezměme si nové aukmentační technologie<sup>4</sup>, ty nám umožňují prožívat více vrstev reality v jednom momentu. (Ovšem jen pokud je virtuální vrstva aktivovaná skrze mobilní

---

1 Schaeffer pojímal konkrétní hudbu jako oblast hudby mezi světem akustického experimentu a světem estetické zkušenosti, respektive mezi vědou a uměním. Konkrétní hudba čerpá svou metodologii z akustiky, fonetiky, hudební vědy a filosofie. Kromě občasných vlivů existencialismu Schaeffer využívá metodu fenomenologické redukce. Zvuky získané buď nahrávkami událostí přirozeného světa, nebo studiovými nahrávkami redukuje na čisté zvukové podstaty (objekty), zbavené všech případných sémantických významů a souvislostí.

Zdroj: <https://is.muni.cz/do/rect/el/estud/ff/ps15/eah/web/pages/03-hudba.html> (citováno 13.4.2017)

2 BOLTER, J. David – Richard A. GRUSIN, 1999. Remediation: Understanding New Media. Cambridge, Mass.: MIT Press, 295 p. ISBN 02-620-2452-7, s. 65

3 „...metafora není jen lingvistická figura: dovoluje spojovat naši smyslovou zkušenost s nesmyslovými myšlenkovými obsahy. Je to most přes propast mezi vnitřními a neviditelnými duchovními aktivitami a sětem jevů. (Arendtová, H.: Život ducha, I.díl: Myšlení, Praha 2001, s.120)

zařízení.) V blízké budoucnosti tak například naše projekce bude moci doprovázet partnera na dovolené, když zrovna naše reálné já musí zůstat v práci, samozřejmě v ideálním případě zůstane nakonec v práci naše digitální já.

Z uměleckého prostředí si připomeňme výstavu „Druhá smrt George Malloryho“<sup>5</sup>, ta se nezabývala přímo augmentovanou realitou, ale prakticky řešila problematiku vztahování se ke vzdálenému objektu. V případě zmíněné výstavy je takovým objektem hora, problematika je vystavěná na rozdílech vztahů: hora-horník, hora- horolezec, hora – vzdálený pozorovatel (více v textu výstavy).

I když ani jeden z příkladů zatím plně nedosáhl ideálního cíle „myšlení horou“ (oba zprostředkují pouze iluzi bytí a objektů) Jejich poznatelný přínos je v tom jak nám pomáhají udávat směr jakým se máme, nebo snad chceme rozhlížet.<sup>6</sup> Na jedné straně našeho výhledu máme technooptimismus, který stále čerpá z utopických vizí, snaží se vycházet z předpokladu akcelerované a jednosměrné evoluce technologií. Na druhé straně máme „myšlení horou“, tedy cestu subjektivní zkušenosti se snahou o poznání iluze. Tato druhá cesta předpokládá omezení a nutnosti, které se vyjevují až přiblížením se k „hoře“.

*Lidé jsou přirození badatelé. Můžeme instantně porozumět prostředí pouhým bytím uvnitř.*<sup>7</sup>

Ačkoliv se snažím zachovat si otevřený rozhled na obě strany, fyzická zkušenost (i ve své virtuální podobě) mi umožňuje aktivovat nepředpokládané pohledy. Proto, pokud bych se měl zařadit, přikláním se na stranu technoskepticimu, tedy otevřeně kritické (nejednosměrné), prakticky testované variace technooptimismu. Technoskepticismus je snahou o subjektivní vztah k novým i tradičním technologiím, jejich poznání i mimo zažitá dogmata.

Jak objevujeme nová místa snažíme se být stále otevřenější (s výjimkou konzervativních jedinců). Mezeru v překladu vznikající při práci s technologiemi si stále více uvědomujeme a její přítomnost nás přitahuje. Nechceme ji nazývat jmény jako Abraxas<sup>8</sup>, nato jsme příliš skeptičtí. Technologický pokrok nás poučil o spekulativních metodách poznání, o rozdílu mezi popisem a opisem, definicí a metaforou, zákonem a algoritmem. Tyto postupy vedou ke vzniku dalších mezer v překladu a mohou vyvolávat povrchní spojení (asociace) v síti naší imaginace..

### 3. Matrice pohledu

V této části se pokusím vysvětlit, proč je pro mne zásadní nahlížení na věci skrze malířskou tradici. Malba je médium, které díky svému dlouhému vytrvalému bytí v čase navázalo kontakt s rozmanitými předpoklady k jeho aktualizaci. Také je to médium Fungující v ploše a tak dokáže relativně přímou cestou (doslova povrchně) předávat informace přenesené do jeho předmětu. Dívám-li se na malbu jako na množství virtuálních obrazů aktualizovaných vůlí autora, nemá pro mě daleko k principu chytrých telefonů, logice přenosu dat bez nutnosti zachování obsahu.

---

4,„Augmentovaná realita (rozšířená realita) představuje přímý či nepřímý pohled na reálný svět doplněný o digitální informace (většinou vrstvy, které mohou zobrazovat texty, fotky i 3D předměty).(mediaguru.cz)

5 Zdroj: <http://www.futuraproject.cz/karlin-studios/event/126-druha-smrt-george-malloryho>

6 Zde by se dalo uvažovat o paralele s romantickou snahou jedince o přesah své omezené osoby v hrdinskými činy.

7 Původní text :Humans are natural explorers. We can instantly understand environment just by being in there. *Překlad Jakub Tajovský, zdroj:Alex Kipman, TED talk, 2016, dostupné z: [https://www.ted.com/talks/alex\\_kipman\\_the\\_dawn\\_of\\_the\\_age\\_of\\_holograms/transcript](https://www.ted.com/talks/alex_kipman_the_dawn_of_the_age_of_holograms/transcript)*

8 Slovo Abraxas manifestuje to, co je mimo věc, kterou vyměňuje – odkazuje přímo na Prvotní zdroj. (wikipedia)

Obrazem obecně „myslíme autonomní objekt, který v ploše soustředí vizuální informace“.<sup>9</sup> Fascinuje mě způsob jakým se zde zakládá iluze: Nezáleží na zachování obsahu původního zroje, informace je zploštena aby zastupovala původní kontext, anebo ve vztahu s novým prostředím zakládala kontext jiný, reflektující svá, mnohdy i protichůdná východiska, případně iluzivnost jako takovou.

Greenberg popisuje malbu jako matici pohledu, „který, oddělen od těla pozorovatele bude moci volně zkoumat dimenze svého vlastního projektivního pohybu. Podporován ničím jiným než, subjektivní reflexí své vlastní formy“<sup>10</sup> (R. Krauss). Jako Konkrétní hudba bude moci „Konkrétní malba“ zkoumat vlastní dimenzi nezávislou na proporcích objektu a intenci pozorovatele, pracovat s pohledem na vlastní dimenzi pohybu.

Autor se snaží imitovat podmínky zobrazovaného prostředí, reflektuje pravidla světa umění a zároveň užívá kompromisů ve snaze popřít mezeru v překladu mezi reálným a imaginativním světem. (Nahlíženo z druhé strany limituje přirozené chování materiálu k vytvoření obrazu svého.)

Rám je vymezení v chaosu, v případě malby i zastavení v čase. Obraz potřebuje rám aby vymezil iluzi v realitě. Co se děje s iluzí když ztratíme vědomí rámu? Jak se naše vědomí zachová v bezprostředním kontaktu s iluzí? V dnešní době je rám běžně součástí obrazu. V digitálních médiích je obraz osvobozen, uchováván jako latentní informace pro aktualizaci pomocí rámu.

Malba je z mého pohledu proces v němž se autor snaží ohraničovat pohyb, tento pohyb probíhá mezi médiem a zobrazovaným objektem, technologií metoda je nástroj vymezující obraz specifickým způsobem. Vymezení a ochránění jsou dva zaměnitelné projevy existence. K vyjádření perspektivy digitálního obrazu nejlépe poslouží pět pravidel digitální estetiky Lva Manoviche<sup>11</sup>:

*Číselná reprezentace: Všechna nová média mají základ v digitálním binárním kódování, to umožňuje matematické vyjádření a manipulaci prostřednictvím algoritmů, média se tak stávají programovatelnými.*

*Modularita: Jejich organizační struktura je přitom tvořena z oddělených souborů dat, které lze spojovat do větších celků, aniž by ztratily svou schopnost znovu fungovat odděleně. Jednotlivé prvky se tak vždy mohou osamostatnit a utvořit nové libovolné seskupení.*

*Automatizace: Díky numerickému zpracování dat a modularitě struktury médií může docházet k automatizaci řady operací spojených s tvorbou, manipulací i přístupností a transportem média.*

*Variabilita: Stejně tak variabilita je umožněna právě prvními dvěma principy, díky kterým nemají nová média definitivní fixní podobu a umožňují vznik nespočtu různých verzí. Variabilita je zároveň často úzce spojena s automatizací.*

*Transkódování: Poslední z tendencí je podle Manoviche nejdůležitější, jde o převod dat z jednoho média nebo formátu do druhého. To souvisí s faktem, že nová média sestávají ze dvou úrovní: kulturní a počítačové. Tyto dvě úrovně se*

---

9 KREJČÍ, Magdalena. *Remediace malby: Estetika digitálního obrazu* [online]. Brno, 2015 [cit. 2017-04-11]. Dostupné z: [https://is.muni.cz/th/413371/ff\\_b/analog-digital\\_final.pdf](https://is.muni.cz/th/413371/ff_b/analog-digital_final.pdf). Bakalářská práce. Filozofická fakulta MU. Vedoucí práce Mgr. Ondřej Krajtl.

10 *Před obrazem: antologie americké výtvarné teorie a kritiky*. Přeložil Věra CHASE, přeložil Ruben PELLAR. Praha: OSVU, 1998. Eseje (Občanské sdružení pro podporu výtvarného umění). ISBN 80-238-1286-6. str.:148

11 MANOVICH, Lev, 2002. *The Language of New Media*. 1st MIT Press pbk. ed. Cambridge, Mass.: MIT Press, xxxix, 354 p. ISBN 02-621-3374-1.

*ovlivňují navzájem a utvářejí jedna druhou v průběhu svého vývoje.* (Manovich, 2002)

Analogový obraz je spojitá forma vyjádření určitého elementu světa, to znamená, že je vždy fyzickým otiskem v materiálu. Zároveň je do libovolné míry abstrahovaným vyjádřením informace o zobrazovaném objektu. Jeho stylizace vychází z povahy materiálu a možností přispůsobit tento materiál povaze vyjadřované informace.

Plocha izolovaného obrazu přitahuje naše vědomí k hermetickým objektům. Zarámovaný obraz zastupuje vzdálenou skutečnost, která se nedá měnit a to i přesto, že vnímání obrazu je vždy individuální zkušenost. Nová média odvádějí pozornost od diskrétních objektů a zapojují je do sítě vztahů, kde se nachází i autor s divákem. Digitální obraz je potenciální možnost, která je příležitostně aktualizována skrze příslušný rám, jeho trvání v čase a proporce je relativní. Na rozdíl od analogového, fyzického otisku, jehož proporce přímo vychází z tělesnosti a je v čase pevně ukotven. Digitální a analogový jsou dva extrémy, jejich syntéza by mohla relativizovat vzdálenost mezi vědomím subjektu a objektu.



#### 4. Černá zrcadla

Jestliže bereme obrazy jako analogii reálného světa, zkusme nyní přijmout tento mystický objekt jako analogii obrazu:

*Snad prvním evropským černým, či jak se říkalo „kouřícím“ zrcadlem, byl indiánský kultovní předmět z mexického černého obsidiánu, ve kterém John Dee (1527-1608) rozeznával anděly i démony. Čínská zrcadla z bronzu s vysokým obsahem cínu (až 25 %) získávala svoji černou patinu po speciální úpravě, kterou se dnes už nepodařilo napodobit. Černá zrcadla jsou nazývána podle francouzského malíře Claude Lorraina „Claudova skla“, protože mu umožňovala odstupňovat tóny a pracovat s hnědou, asfaltově černou a žlutohnědou barvou jiným způsobem. Na okrajích jsou černá zrcadla jemně prohnutá jako obrácené hodinové sklíčko, takže podle toho, jak je držíme a natáčíme, deformují běžnou perspektivu. Teprve, když jsem se seznámil s černým zrcadlem, uvědomil jsem si, že již léta žiji s takto*

*namalovaným obrazem jednoho z mnoha pozapomenutých mistrů mnichovské školy z poslední třetiny 19. století. Výsledek je soumravný a snový, jakoby byl současně zachycen den i noc, krajina i její symbolický význam...*

*Jak uvádí Arnaud Maillet, autor monografie o černém zrcadle, tak tento předmět se v muzeích téměř nezachoval, i když byl v 18.-19. století poměrně častý. Zdá se, že poměrně záhy získal špatnou pověst zaklínačského předmětu. Černé zrcadlo se do zahrady ani nehodí, protože příliš zesiluje motiv smrti či něčeho strašidelného, ale přesto mívají ty nejpoutavější staré zahrady nějaký tmavý kout podobný chodbě do temně mlžných světů...*<sup>12</sup>

*„Mezi lidmi se šušká, že je někde ve Vimperku ukryt i nejpodivuhodnější sklářský výrobek všech dob: jako dlaň veliké magické „černé“, nebo také „zemní“ zrcadlo. Alchymista na dvoře Rudolfa II., John Dee, v něm údajně vídával jevy minulé, přítomné i budoucí. Magické zrcadlo prý vlastnil ještě na začátku 20. století jistý vimperský sedlák. Byl také posledním, kdo s ním uměl zacházet.“*<sup>13</sup>

Civilizovaný člověk je pomocí černého zrcadla schopen přibližovat vzdálené předměty i přenášet svá přání na libovolnou vzdálenost. Není ani třeba mít znalosti alchymisty, černé zrcadlo je dnes běžným předmětem a jeho spirituální význam se zrtácí pod proudem informací. Černé zrcadlo je alegorií imaginace, reflexe a povrchnosti. Povrchnost může být, podobně jako humor, progresivním nástrojem fantazie ve smyslu neulpívání na zažitých stereotypch.

## 5. Realizace něčeho co není vidět

Při zadávání tématu diplomové práce jsem měl poměrně jasno o tom jak by měl praktický výstup vypadat. Tato představa se ve většině ohledů lišila od aktuální verze a musím předpokládat, že finální výstava mě ještě stihne překvapit. Náhoda je pro mne motivací, učí mě otevřenosti při realizaci vlastních představ, proto v ní nepřestávám doufat. Jádrem projektu zůstala syntéza analogového a digitálního obrazu, tedy rozšířeného média malby. Těší mě, když se mi podaří narazit na teorii korelující s procesy, které řeším prakticky a nemohu se vyvarovat kritickému uvažování na základě nových teoretických znalostí, i když bych si často také přál nezaujatý pohled.

Teoretický předobraz je sadou možností a předpokladů, technologická metoda - množstvím nutností a překážek. V praxi se snažím rozvíjet obojí, podněty ke kontrétním výstupům hledám zpravidla skrze vizuální zkušenosti. Tematické surfování na obrázcích v Googlu nebo sbírání fotografií výstavních oken (Shaufensters) mi pomáhá rozptýlit usazené předpoklady. Německá malířka Tomma Abt tvrdí, že obraz je dokončen ve chvíli, kdy autor zjistí, proč byl vytvořen. Jan Vanwervoert to popisuje jako pohyb ke svému vlastnímu počátku.<sup>14</sup> Černá zrcadla se nakonec ukázala jako motiv v němž se potkávají všechny předchozí podněty: digitální vs. analogový obraz, logika přenosu v digitální síti, zpřítomnění virtuálního. Jak se jednotlivé prvky ve výstavě vztahují k názvu výstavy záměrně ponechám na vlastní interpretaci diváka. Zaprvé bych popisem porušil „mystickou“ funkci jejího předmětu - Divák

<sup>12</sup>Tajemné černé zrcadlo: Matoucí optika smrti. *Echo* [online]. 2016 [cit. 2017-04-05]. ISSN 2336-4971. Dostupné z: <http://echo24.cz/a/wVKNL/tajemne-cerne-zrcadlo-matouci-optika-smrti>

<sup>13</sup>Vimperk – ukrývá magické černé zrcadlo? *Paranormal: Online magazín plný tajemna* [online]. [cit. 2017-04-05]. Dostupné z: <http://paramag.eu/vimperk-ukryva-magicke-cerne-zrcadlo/>

<sup>14</sup>4\_23\_13: Jan Verwoert. *Youtube: Cranbrook deSalle* [online]. [cit. 2017-04-11]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=6EgrzcWTKN0> (50:30)



by měl mít možnost podobně mlhavé interpretace jako při pohledu do černého zrcadla v libovolném momentu procházení výstavou.

Zadruhé, výstava je postavena z velké části na estetických vztazích a vzhledem k rozsahu tohoto textu a mým spisovatelským schopnostem bych takovým výkladem rozbil konzistenci praktického výstupu. Výstava by měla podněcovat divákovu interpretaci k vytvoření subjektivního rámu, a současně výběru směru dalšího rozhledu.

Kapitola Černá zrcadla bude sloužit divákovi pro orientaci v kontextu, mě posloužila jako „libreto“ pro výstavu.



Schaufensters

## 6. Obraz odrazu / odraz obrazu

Pro účel dokumentace si zde vystačím s výčtem jednotlivých prvků (obrazů) a jejich vztahu k problematice analogového/digitálního obrazu.

Těžištěm výstavy bude 3d scan sochy z Metropolitan muzea, který je volně k dispozici v online archivu. Tuto sochu se budu snažit zpřítomnit v prostoru galerie skrze obrazy, které by jí měly opisovat dokola z různých pohledů. V projektu jde jednak o použití aktualizovaných přístupů k malířskému obrazu (technologie) a o zpřítomnění něčeho co není vidět (mystika/teorie). Základní předpoklad je takový, že neortodoxní přístup k technologiím, jaký umožňuje volná tvorba může působit jako duchařina, transformace standartních médií nám umožňuje vidět směrem, kterým se chceme nebo jsme se chtěli rozhlížet a možná si to racionálně nepřipouštíme. Mým cílem je zkoumat nové možnosti pohledu a rozvíjet objevené dimenze.

Obsahem výstavy budou obrazy a objekty zpřítomňující sochu mladé indiánky od E. Dow Palmera<sup>15</sup> (MET, New York). Analogovým obrazem chci přenést tuto sochu do prostoru galerie, po vzoru augmentované reality. Socha se nebude fyzicky nacházet v galerii, ale její virtuální forma bude zobrazena zprostředkovaně v obrazu/odrazu prostoru galerie.

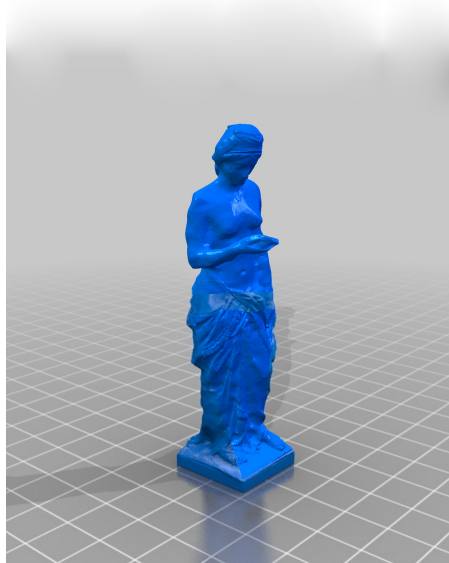
Pracuji s virtuálním objektem sochy, který převádím do formy obrazu. Malbou se snažím tento objekt opisovat. Opisem zde myslím její zobrazení z různých úhlů pohledu se snahou zachování soudržného celku. Zajímá mě, zda a jakým způsobem bude socha, zpřítomněná skrze malířské metafory, působit reálnějším dojmem, než její virtuální 3d scan. Případně jestli je taková realizace objektu ve výstavní instalaci, schopná imitovat něco z reálné přítomnosti imitované sochami.

<sup>15</sup> Zdroj: <https://www.thingiverse.com/thing:24467>

Vybral jsem si figurální sochu jelikož upozorňuje na tělesnost, ta je významnou kvalitou pro analogový obraz - Podle velikosti obrazu divák podvědomě rozpozná, zda má obraz čist, nebo se do něj promítnout. Navíc disponuje analogový obraz haptickými kvalitami, které jsou nepřenositelné. Tato konkrétní 3D socha mě zaujala svým postojem, drží v ruce předmět, který se zkruslil scanováním. Tento neidentifikovatelný předmět v ruce mladé indiánky se tak stává jedním z možných ohnisek výstavy. Samotná socha je ve výstavě opisem zpřítomněna v několika malířských stylizacích. Největší z obrazů zachycuje celou figuru v malované kompozici, která částečně vychází z proporcí galerie. Další obrazy jsou fragmenty malby uspořádané kolem prostoru, kde se socha virtuálně nachází a zachycují ji z různých stran. Tyto fragmenty jsou variacemi jednotlivých pohledů v různých formách přenosu z digitálního do analogového obrazu. Samotný formát těchto fragmentů je členěn standartizovaným proporčním dělením odkazujícím k modularitě digitálních médií.

Fragment je jednotkou obrazu, to znamená, že může být jeho celkem, stejně jako součástí. Černobílá barva může zastupovat jedničky a nuly. Pro přenos virtuálního objektu využívám inspirace z práce s vektorovými programy nebo photoshopu, dále je kombinuji se znalostmi optických zařízení využívaných v umění a snažím se o důvěryhodný, nebo pokud možno realistický výraz.

Výsledný obraz je ukotven v jednotlivých fragmentech obrazu, ve formátu celé galerie i ve výloze z pohledu z ulice. Díky takové nejednoznačnosti zarámování zde, myslím, vzniká napětí mezi imedialitou a hypermedialitou výsledného výstupu. Ačkoli monohost zapojených médií může zvýraznit použití reprezentace a tím zvýraznění média, prostoupení obrazu celým prostorem galerie by měla vyvolat v divákovi pocit autonomního prostředí neukotveného v konkrétní výtvarné technice. Ideálem je malá, syntetická realita. Otázkou zůstává, zda samotné médium galerie v takovém případě nezůstane zvýrazněno na úkor těch ostatních. Ironií imediace je, že v historii médií se snaha o zastření povrchu, která je zároveň snahou o zastření umělce, stala pro zkušené diváky známkou jeho dovednosti a tím jeho přítomnosti.



Zdroje:

Tajemné černé zrcadlo: Matoucí optika smrti. *Echo* [online]. 2016 [cit. 2017-04-05]. ISSN 2336-4971. Dostupné z: <http://echo24.cz/a/wVKNL/tajemne-cerne-zrcadlo-matouci-optika-smrti>

Vimperk – ukrývá magické černé zrcadlo? *Paranormal: Online magazín plný tajemna* [online]. [cit. 2017-04-05]. Dostupné z: <http://paramag.eu/vimperk-ukryva-magicke-cerne-zrcadlo/>

KREJČÍ, Magdalena. *Remediace malby: Estetika digitálního obrazu* [online]. Brno, 2015 [cit. 2017-04-11]. Dostupné z: [https://is.muni.cz/th/413371/ff\\_b/analog-digital\\_final.pdf](https://is.muni.cz/th/413371/ff_b/analog-digital_final.pdf). Bakalářská práce. Filozofická fakulta MU. Vedoucí práce Mgr. Ondřej Krajtl.

PETŘÍČEK, Miroslav. *Myšlení obrazem: průvodce současným filosofickým myšlením pro středně nepokročilé*. Praha: Herrmann, 2009. ISBN 978-80-87054-18-5.

*Před obrazem: antologie americké výtvarné teorie a kritiky*. Přeložil Věra CHASE, přeložil Ruben PELLAR. Praha: OSVU, 1998. Eseje (Občanské sdružení pro podporu výtvarného umění). ISBN 80-238-1286-6.